

A. PENDAHULUAN

Siswa mengenal geometri sebelum masuk sekolah formal, sehingga mampu memahami materi secara mudah. Menurut Khotimah (2013) dan Rofii, dkk (2018) menyatakan bahwa geometri adalah materi penting yang terdapat dalam pembelajaran matematika. Materi geometri Sekolah Dasar yaitu, menganalisa dan mengelompokkan bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya (Kementerian Pendidikan, 2015). Namun pada kenyataannya terdapat berbagai permasalahan yaitu miskonsepsi yang terjadi pada sebagian besar siswa tentang sifat-sifat bangun datar (Ningrum, 2016).

Menurut Indriani (2018) penggunaan media pembelajaran jarang dilakukan serta guru selalu menggunakan metode ceramah sebagai sarana belajar sehingga siswa mudah bosan dan mengakibatkan siswa menjadi pasif. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kesalahan siswa terletak pada konsep bangun datar serta kurangnya penggunaan media, sehingga dengan menggunakan media diharapkan siswa dapat menguasai konsep bangun datar. Alternatif yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media (Widardo, 2013). Media yang digunakan pada saat pembelajaran menjadi penghubung yang efektif antara materi dengan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, karena media pembelajaran berfungsi untuk merangkum materi sehingga siswa diharapkan dapat memahami materi dengan baik.

Menurut Adekola (2010) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah pengaturan yang disengaja dalam ruang pembelajaran, yang bertujuan membantu siswa untuk mencapai perubahan yang diinginkan seperti perilaku atau kinerja. Anitah (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media sebagai sarana yang membantu para guru dalam proses pembelajaran. Media berupa alat yang dapat menyajikan sebuah pesan serta merangsang pikiran siswa (Wardana, 2018). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa untuk menciptakan kondisi yang diinginkan.

Hasil wawancara dengan guru SD menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk materi bangun datar masih jarang digunakan guru, siswa mengalami kesulitan dalam menentukan bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya dan pemahaman konsep terkait bangun datar masih kurang. Guru mengalami kesulitan dalam membuat media yang khusus untuk pembelajaran tematik, serta media komik belum pernah dipakai sebagai media pembelajaran. Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa media merupakan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami siswa. Media yang menarik dan disusun menggunakan percakapan-percakapan yang disertai gambar atau ilustrasi dapat memotivasi siswa agar lebih menyukai matematika serta membantu siswa untuk memahami konsep bangun datar. Salah satunya adalah media pembelajaran dalam bentuk komik.

Menurut Kementerian Pendidikan (2015) bahwa Pembelajaran yang digunakan oleh siswa Sekolah Dasar menggunakan pendekatan tematik terpadu yang memuat tema-tema serta dikaitkan dengan konteks siswa dan lingkungan. Salah satu materi yang termuat dalam pembelajaran tematik adalah bangun datar yang terdapat di kelas III. Pembelajaran tematik juga dipadukan dengan pembangunan karakter dan pendidikan karakter agar menjadikan siswa cerdas, dibekali dengan budi pekerti dan sopan santun (Judiani, 2010). Hal ini juga didukung oleh Saputro (2015) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter penting untuk diimplementasikan di semua jenjang pendidikan terutama Sekolah Dasar. Adanya pendidikan karakter di Sekolah Dasar diharapkan mampu mengatasi persoalan mendasar dalam dunia pendidikan, dengan begitu pendidikan karakter memang perlu untuk dikembangkan. Pesan karakter yang dikembangkan dalam media komik ini adalah semangat kebangsaan, cinta tanah air dan peduli sosial yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang terdapat pada pembelajaran siswa Sekolah Dasar, hal inilah yang membedakan dengan komik yang lain.

Media yang sesuai dengan kurikulum 2013 Sekolah Dasar dengan memuat desain gambar dan warna yang sesuai adalah komik. Menurut Dewi & Isroah (2016) menyatakan bahwa komik merupakan salah satu media pembelajaran yang baik untuk dapat menarik perhatian siswa, sebab media ini mampu memanfaatkan suatu alur cerita bergambar dan kunci utamanya terdapat unsur-unsur humor yang

tinggi. Kelebihan lain yang dimiliki oleh komik adalah dapat dibaca berulang-ulang ketika siswa ingin memahami materi yang terdapat dalam komik. Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran adalah Nida,dkk (2017) yang mengembangkan media pembelajaran *comic math* dengan menggunakan pendekatan Etnomatika tentang materi kubus dan balok di SMP IT Assa'idiyyah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu dalam memelihara dan penerusan tradisi budaya yang berkaitan dengan konsep matematika. Tahap pengembangan media Nida menggunakan modifikasi yang dikemukakan oleh Sukmadinata,dkk (2006) yaitu; studi pendahuluan, uji pengembangan model dan uji model.

Relevansi penelitian di atas dengan penelitian pengembangan media komik ini terletak pada kesamaan jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan (*Research dan Development*). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nida (2017) menghasilkan komik dengan menggunakan pendekatan Etnomatika pada materi kubus dan balok di SMP IT Assa'idiyyah, sedangkan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk menghasilkan media komik *Superhero Matematika* pada materi bangun datar kelas III yang valid dan praktis. Karakteristik media komik ini adalah terdapat pesan pendidikan karakter yang dikemas dalam cerita Nyi Ageng Serang dan dikaitkan dengan materi Bangun Datar. Valid memiliki arti sah, berlaku atau sah. Media komik yang dikembangkan dapat dikatakan valid apabila media tersebut sah didasarkan pada instrumen yang digunakan oleh validator untuk menilai media sesuai dengan komponen yang terdapat didalamnya atau dapat dilihat pada hasil akhir dengan persentase lebih dari 60%. Praktis memiliki arti mudah digunakan dalam praktek, jadi media komik dikatakan praktis apabila dapat dipaktekkan. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul "*Pengembangan Media Komik Superhero Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III*" diharapkan menjadi salah satu solusi alternatif pembelajaran matematika.